

Глобальная медиасреда и парадоксы экранной культуры

Современная эпоха отождествляется, прежде всего, с глобальной медиасредой, созданием единого мирового информационного пространства. Речь идет по сути о новой, информационной цивилизации, связанной с колоссальным, не виданным ранее влиянием современной «индустрии информации» буквально на все стороны общественной жизни и сознания.¹

«Третьей волной» назвал Э. Тоффлер новый виток информатизации общества, когда складывается новый стиль жизни и человеческой деятельности, новые формы политики, экономики и общественного сознания.

Основным производственным ресурсом постиндустриального общества стала информация, а доминирующим типом производственной деятельности — ее последовательная обработка. Важное отличие касается и характера базовых технологий: они в постиндустриальном обществе наукоемкие, а не капиталоемкие и трудоемкие, как в предшествующих эпохах. Существенной приметой времени стала власть искусственного интеллекта.

Однако, как справедливо отметил американский социолог М. Кастельс, «информационная эпоха началась не с компьютеризации и Интернета, а с «массовой» культуры, основу которой в послевоенный период XX века образовали экранные СМК: кино, ТВ, реклама, чуть позже видео».²

На рубеже XX — XXI веков стало очевидно, что аудиовизуальная медиакultura серьезно потеснила печатное слово, а экранные формы творчества постепенно сменили традиционные искусства, либо служат новыми средствами их тиражирования. Взаимодействуя со сложными и противоречивыми социальными процессами, *экран сыграл решающую роль в демократизации культуры и в появлении ее новых форм. В результате изменилась социально-культурная ситуация в мире, сформировалась глобальная медиасреда.*

Развитие аудиовизуальной коммуникации и экранных искусств представляет собой комплексную проблему, поскольку включает факторы экономические и технологические, социокультурные и художественные, которые, тесно переплетаясь между собой, приводят порой к непредсказуемым последствиям.

Эволюция экранной культуры и новое мышление

С понятием «экранная культура» связаны не только кино, телевидение (эфирное, кабельное, спутниковое), видео, DVD в их художественной форме. Именно экран (в том числе и дисплей компьютера), вбирая в себя образные возможности кинематографа, дополняя и трансформируя их, становится материальным носителем нового типа культуры во всех ее формах: информационной, художественной и научной.

С теоретической точки зрения экранная культура типологически соотносится с привычной нам письменной (книжной) культурой, с другой — является продуктом ее эволюции.

Дело в том, что *культура компьютерной страницы есть не что иное, как трансформированная книжная культура, определенный итог ее эволюции.*

Принципиально важное для книги или газеты и культурологически глубокое понятие «диалог», связанное с работами М. Бахтина, В. Библера, Ю. Лотмана, Л. Когана в отечественной литературе по информатике в последние годы все чаще подменяется не словом «взаимодействие», а его калькой с английского — «интерактивность». А между тем в культурологии уже появилось понятие «полилога» (широкого обмена смыслами, значениями, в которые вступает каждый новый автор и каждый новый текст), «интертекста», «гипертекста», которые поднимают на качественно новую ступень бахтинскую «полифонию». *Компьютер благодаря наличию информационных сетей становится важнейшей составной частью глобального полилога, а значит — новым динамизированным способом формирования глобальной медиасреды.*

Настоящее призвание экранной (электронной) культуры — открытие новых социокультурных ниш, освоение которых классической культурой невозможно как по технологическим причинам, так и из-за традиционалистских форм мышления.

В теоретическом плане здесь особо важно то, что новые информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) перевели в ранг второстепенных те различия между кино и ТВ, на которых строилась научная концепция их кардинального разграничения как двух чуть ли не противоположных систем коммуникации. Звукоразительный комплекс вновь обрел целостность. А в перспективе голография и формы двусторонней телевизионной связи будут все более приближать потенциал аудиовизуального общения к универсализму естественного языка.

Не случайно под термином «фильм» сегодня понимается любая форма записи изображения в движении вне зависимости от ее материального носителя. Такой широкий подход позволяет преодолеть искусстоцентризм, зачастую накладывающий свой отпечаток на любой анализ кинематографа, а также определить, с одной стороны, удельный вес и значение художественных явлений в широком коммуникативном диапазоне звукозрительного ряда, а с другой — место кино и ТВ в системе аудиовизуальной коммуникации в целом.

Достаточно очевидно, что широта распространения, массовость и доступность экранного творчества в большей мере характеризуют ныне телевизионное вещание, нежели сеть кинотеатров с ее более ограниченной аудиторией.

Что же нового несет с собой экранная (электронная) культура? Прежде всего новый тип общения, основанный на возможностях свободного выхода личности в «информационное пространство». Так, например, электронные газеты или книги доступны любому желающему: каждый может прочесть их и вступить в диалог с тем или иным издательством или автором.

Свободное распространение информации делает медиапространство местом встреч людей, представляющих разные континенты, ищущих созвучие себе в бескрайнем информационном мире, позволяя ощутить специфику многомерности разных культур, что как раз и становится основой нового мышления. Современная экранная культура — это Космос, в котором сосуществуют разные этнические и художественные культуры.

При этом понятие «новое мышление» не сводится только к политическому или научному профилированию человеческого сознания. *Новое мышление — это прежде всего ориентированность личности на саморазвитие.* Вот почему для нового мышления органично соединение логического и образного, интеграция понятийного и наглядного, формирование интеллектуальной образности и чувственного моделирования.

Быстрота, гибкость, реактивность и глубина нового мышления уже начинают находить себе адекватную опору в развитом инструментарии компьютерной культуры. Однако эти качества могут стать губительными для нашего сознания, если оно не обретет новых жизненных ценностей — *адекватности миропонимания и осознанности личного действия.*

Установление полноценной и насыщенной обратной связи с помощью экрана-полилога способно «развернуть» информированность каждого лицом к интеллектуальной жизни общества, мира,

к активному формированию культурной и социальной политики. Понятно, что экранная культура, интернациональная по своей природе, не может не быть «планетарной», общечеловеческой хотя бы потому, что «внутригосударственный» информационный космос столь же нелеп, как, скажем «внутригосударственная» наука. Более того, подлинная информированность гражданина завтрашнего дня зиждется прежде всего на демократическом развитии информационных средств и сетей, на социальных и технологических гарантиях того, что мощный потенциал новых информационных технологий не будет использован в целях ведомственного монополизма и тоталитаризма.

Приоритетность экранной (электронной) культуры возросла во всем мире. А паутина Интернет, являясь «*универсальным социальным пространством свободной коммуникации*»³ постепенно становится зеркалом-экраном жизни всего человечества.

Цифровая форма аудиовизуальной коммуникации постепенно приводит к конвергенции разного рода экранов в единый культурно-коммуникационный комбайн — телекомпьютер, экран которого может почти бесконечно расширяться без потери качества изображения, а звук — произвольно распространяться в пространстве. Да и сам экран растворяется в многомерной «виртуальной реальности». В начале третьего тысячелетия появилась особая порода людей, живущих более в виртуальном мире Интернета, нежели в мире реальном. А фантасты продолжают наполнять нашу планету «киборгами» и «клонами».

Это доказывает, что экранные коммуникации являются важнейшей составляющей современной медиакультуры и основой глобальной медиасреды. У экранной (электронной) культуры свой «язык», своя «знаковая» система, построенная на совокупности технических и творческих начал.

Вообще теоретически правомерно говорить о *синтетическом единстве разнородных знаковых систем*, тем более что техника аудиовизуальных коммуникаций на протяжении всего XX века неоднократно претерпевала существенные трансформации.

Сегодня можно констатировать, что *экранная культура лидирует в глобальном медианпространстве*, оказывая существенное воздействие на социум. Среди наиболее «действенных» по степени влияния на аудиторию — телевидение (кабельное и спутниковое), цифровое кино, компьютерные каналы, развивающаяся сеть Интернет, DVD, электронная почта и др.

Именно экранные технологии стали катализатором многих социальных процессов в России, существенно повлияв на полити-

ческое и экономическое развитие общества, являясь действенным фактором эпохи перемен.

В предисловии к русскому изданию своей книги «Галактика Интернет» М. Кастель пишет о том, что «в России происходит одновременно несколько переходных процессов. Один из самых значимых — технологический и организационный переход к информационному обществу. Богатство, власть, общественное благополучие и культурное творчество России XXI века во многом будет зависеть от ее способности *развить модель информационного общества, приспособленную к ее специфическим ценностям и целям*».⁴

Американский медиолог Д. Рашкофф настроен более пессимистически по отношению к глобальной медиасреде. Рассказывая о новой реальности XX века — инфосфере, включающей в себя многочисленные средства передачи и модификации информации, он не только описывает это явление, но и поднимает ряд острых вопросов. Насколько человечество, создавшее инфосферу, контролирует протекающие в ней процессы? Не грозит ли неуправляемое увеличение объемов информации возникновением опасных медиавирусов, искажающих восприятие реальности?..⁵ Вот почему раздаются голоса о наступлении новой идеологии «технофундаментализма», выделяется даже новая форма насилия — «*виртуальное насилие*» или «*технофашизм*».⁶

Последствия информатизации общества, как и последствия предшествовавших великих социотехнологических революций, являются различными для разных регионов, стран и народов. Свободное движение и производство информации и информационных услуг, неограниченный доступ к информации и использование ее для стремительного научно-технологического и социального прогресса, для научных инноваций, развития знаний, решения экологических и демографических проблем *возможны лишь в демократических обществах, где признают свободу и права человека, где открыты возможности для социальной и экономической инициативы.*

Наша страна все еще находится в состоянии кризиса: социально-экономического и духовного. В области информационных технологий, средств и систем связи, в области исследований по искусственному интеллекту мы значительно отстали от многих западно-европейских и ряда восточных стран. Если в ближайшие годы положение радикально не изменится, то разрыв может оказаться едва ли не фатальным. Это отмечают сегодня многие исследователи.⁷

Глобальная медиасреда заставляет задуматься не только о власти медиа над обществом, но и о судьбе искусства в киберпространстве мультимедийности, о многообразии культур в киберпространстве и поисках новой идентичности.

Бытие искусства в киберпространстве

Как отмечается во Всеобщей декларации ЮНЕСКО о культурном разнообразии, «киберпространство — это не только среда существования и распространения информации, но и средство осуществления коммуникации и обмена взглядами. Разнообразие информации в Интернете о различных культурах и ценностях позволяет человеку, оставаясь носителем своей культуры, представлять ее другим людям, и в свою очередь, знакомиться с другими культурами и испытывать их влияние».⁸

Но киберпространство заставляет задуматься и о бытии искусства в связи с прорывом в его сферу новых технологий. Речь идет о специфических отношениях между визуальным искусством и «визуализацией» искусства, обусловленных соединением художественного творчества и техники.

По сути своей эта проблема стала одной из краеугольных в эстетике и культурологии еще XX века, ибо практика технического воспроизводства произведений искусства стирала грань между копией и оригиналом, нивелируя его художественную ценность. Первым это отметил В. Беньямин, называя «аурой» то, что теряет произведение искусства в эпоху технического воспроизводства. Упадок ауры, по Беньямину, связан с развитием не только технических средств, но и соответствующих социальных потребностей: сделать культуру более доступной для «масс», приобщив их к культурным ценностям. Последнее неизбежно связано с трансформацией статуса культурной ценности и забвением традиций. Фотография, кино, радио разрушают ауру вещей и являются предвестниками кризиса традиционных искусств: живописи, театра и литературы. Новые технологии способствуют формированию «массовости» искусства, а значит, унифицированности «масс», их не критичности, в какой его абсолютное отождествление с большинством является безусловным. Уникальность «Я» также оказывается монопольно определяемой обществом: она представляется как нечто естественное, природное, наделенное лишь поверхностными деталями типа усов, специфического выговора или акцента, тембра голоса или отпечатков пальцев. Похожие детали становятся определяющими стиля «культуры индустрии», навязывающего

потребителю манеру двигаться, жаргон, прическу и одежду кино- и телезвезд.⁹

Развивая идеи В. Беньямина, Т. Адорно и Э. Хоркхаймер разработали концепцию «индустрии культуры», согласно которой культура к середине XX века превращается в одну из областей индустрии, подчиняясь, подобно другим ее областям, законам монополии. Однако в отличие от собственно «индустриальных» (нефтяной, химической, электрической и т. п.) сфер производства культура оказывается в ситуации самоликвидации. Рыночный принцип потребления, диктующий свои законы, заставляет создавать произведения, лишенные аур. Вместе с художественными ценностями из культуры исчезают «этика и вкус». «Культура индустрии», по мнению Т. Адорно, напоминает цирк, где мастерство наездников, акробатов и клоунов утверждает превосходство физического над интеллектуальным. Опутанное идеологическими клише приобщение личности к культуре превращается в обман, а сама личность — в иллюзию.

Что же касается техники, то по утверждению Г. Маркузе, она «ограничивает всю культуру», так как «проектирует историческую totalidad — мир».¹⁰

Французский исследователь К. Фегельсон отметил, что «новые технологии, конечно же, разгромили традиционную практику репрезентаций. По крайней мере наше отношение и реальности усложнилось и больше не является непосредственным, стало действительно медиатизированным».¹¹ В самом деле, художественное творчество на компьютере открыло путь «компьютерной графике», голография воспользовалась лазером, синтезированное изображение стало основой «виртуальной реальности», Интернет открыл *безграничный доступ в мир искусства*: миллионам пользователям глобальной сети предлагается интеграция «искусство — технология». Самые крупные музеи мира воспользовались новыми технологиями. Скажем, Лондонская Национальная Галерея открыла «Микрогалерею», представив зрителям свои оцифрованные произведения. Шедевры Лувра становятся доступными через Интернет: от России до Японии можно участвовать в электронной экскурсии по музею. Как, впрочем, и по Эрмитажу, Русскому музею, Дрезденской Галерее и другим уникальным экспозициям. По данным ЮНЕСКО, «Musee» — пример онлайн-услуги — имеет ссылки на почти 37 000 музеев мира. У нее есть музейные информационные страницы, справочник по типам музеев и домашняя страница, на которой есть информация о музейных выставках, выборка музеев и дополнительные музейные ссылки.¹²

В связи с «оцифровкой» творчества возникает целый ряд вопросов, на которые нет однозначных ответов. Разрушат ли эти технологии более традиционную практику репрезентации? Понятно, что они их не заменяют. Художники продолжают писать, но новые технологии породили и новаторские следствия. Например, меняются сами качества взгляда. Искусство, как считает Фегельсон, все больше становится новой инженерной наукой, разрываясь между моделью «киберкультуры» и различными экспериментами, которые она допускает.

Технологизация искусства ведет к лабораторным исследованиям, в которых традиционная функция художественного эксперимента сочетается с экспериментами по социализации на планетарном уровне через мультимедиа и Интернет. Виртуальность искусства также стала условием его нового успеха в развитых странах. Еще в 1988 году известный художник Дэвид Хокней заметил по этому поводу: «Новые технологии вызвали революцию, которая не должна нас пугать. Она должна быть очеловечена художниками».¹³

Возникает проблема подлинной автономии искусства, подчиненного новым технологиям, как в определении средств, используемых в таком искусстве, так и в связи с новым статусом таких художников.

Эффект технологий рождает проблему новой экспертизы, которую не может более обеспечивать обесцененный статус художника в обществе, где художественный рынок сильно деградировал и куда технологии приносят новый дух... «Техно-художник» обретает новый статус, более согласованный с нормами развитых обществ. Но, присоединяясь к этим нормам господствующей «технической культуры», художник рискует своим стремлением к независимости в своем новом отношении к труду, потому что новая визуальная культура (экранная) пришла на смену грубой обработке исходного материала. Тем более что структура художественного рынка мало-помалу освоила эти новые технические феномены, породив за десять-пятнадцать лет множество видеоинсталляций в музеях и галереях.

Каков же тогда статус техноарта не только в системе технологической эволюции, но и в более общих формах социализации? Нет ли риска в том, что изобразительное искусство перестанут рассматривать как некий раритет, а его промышленное распространение на видео и DVD приведет к некоей «поточной модели» в соответствии с требованиями арт-рынка?

По мнению К. Фегельсона, техноарт «является функцией интересов публики, но остается маргинальным в системе офици-

альных норм... Техноарт оказывается на месте встречи художника с системой художественной деятельности, но он уже не связан с процессом «дематериализации» искусства... Его статус уже не требует специфического «авторского почерка», но определяется качествами самого носителя... Такое искусство рискует стать чем-то эфемерным и вовсе исчезнуть из видимого поля мировой культуры...»¹⁴

Впрочем, с этим тезисом можно поспорить, так как наступление «техники» на традиционные виды искусства началось, как мы отметили, еще в эпоху модерна — на рубеже XIX — XX веков. Достаточно в этой связи вспомнить многолетнюю полемику между «молодым» кинематографом и «старым» театром, между «синтезом искусств» и литературой — искусством слова, которое в эпоху модерна осуществляло «интеллектуальное руководство» сферой культуры.

Эра компьютеризации прекратила давние споры. Книга, на которую литература делала свою основную ставку, по утверждению К. Разлогова, «из монополиста в области культуры превращается в один из ее элементов, далеко не ведущий... Книга грозит и вовсе исчезнуть из «живой культуры», причем этот процесс тем заметнее, чем более развита технотронная цивилизация...»¹⁵

Кинематографисты тоже оказались в определенном проигрыше из-за «всевластия» электронной культуры. В чем-то можно согласиться с мнением известного критика А. Плахова, который имел мужество заявить: «Кино возникло сто лет назад, в эпоху модерна. Во времена постмодерна оно фактически завершает свое существование. Во всяком случае в формах привычных, классических...»¹⁶

Самое обидное для кино то, что оно вынуждено было отступить, сложить полномочия «важнейшего из искусств», как раз в тот момент, когда дело всей его жизни, связанное с освобождением общества от гнета логоцентристской культуры, наконец-то начало приносить ощутимые плоды. В период, когда экран взял-таки власть в свои руки, кино, этот самый экран выпестовавшее, добившееся для него высокого статуса в культуре, оказалось вдруг лишь одним из компонентов, одним из составляющих ориентированной на родное ему визуальное начало мультимедийной культуры. А все потому, что главную ставку когда-то сделало на кинотеатральную форму потребления.

Жан-Люк Годар в 1994 году сделал фильм по собственному сценарию, где посчитал нужным сообщить: «Культура — это правило. Исключением является искусство. Правилу свойственно желать смерти исключению».¹⁷ На страницах французской прессы в сере-

дине 1990-х годов оплакивается положение искусства в современной культуре, а заодно и сама культура в целом. Приведу цитату из журнала «Искусство кино»:

«Изабель Юппер. Остается ли у театра и кино их прежняя роль в обществе?..

*Жан Бодрийар. Эта роль связана с культурой. Но, к сожалению, современная культура напоминает политическую арену. Ее существование стало фикцией, которая поддерживается, так как это жизненно необходимо для всех. Для кино, театра и живописи все люди являются соучастниками в борьбе за выживание, которая только обостряется. Мы постоянно участвуем в сценарии, который мгновенно становится реальностью»...*¹⁸

Что ж, киберпространство становится все больше полем неограниченного самовыражения, а связанное с ним искусство — возможностью создания сугубо личной «виртуальной реальности». «Высшим достижением демократии, — иронизирует А. Генис, — называют пульт дистанционного управления, который позволяет переключать каналы, не вставая с кресла... Так зритель вырывается из рук автора... Произошел демократический переворот, и истинным автором программы стал ее зритель...»¹⁹

Как бы там ни было, но мечта культурной элиты о том, чтобы воспринимающий искусство был ориентирован на персонифицированный, не обезличенный массовыми воздействиями контакт с художественным произведением, в условиях мультимедийной культуры как будто бы сбылась. Появились поразительные возможности для фиксации, трансляции, хранения практически всех видов искусства.

...Самый спорный вопрос — является ли искусством то, что родилось в мультимедийной среде, в киберпространстве? Однозначного ответа здесь нет.

И можно согласиться с М. Тимченко, что «мультимедийная культура, с одной стороны, постмодернистская парадигма с ее плюрализмом с другой, расширили право потребителя» до необозримых размеров. И главное — сделали невозможным «давить» на рычаги управления художественным восприятием. Потребитель с аудио-видео-компьютерным обеспечением действительно имеет возможность творить для себя «среду обитания». И кто поручится, что сотворенное им — хуже по своему творческому потенциалу того художественного предложения, которое раньше с помощью своей власти давал, а значил и вынуждал брать художник. Вполне возможно, что таким образом и возник, уже воспроизводится супер-читатель, зритель, слушатель, о котором в былые времена эли-

тарная культура только мечтать могла. Просто теперь он стал «сам себе художником...»²⁰

Кстати, по такому же принципу «искусство — не искусство», «зрительское — авторское» долгие годы шли дискуссии вокруг процесса синтеза в кино, которое адаптировало элементы «старших» искусств (литературы, театра, музыки, живописи, графики), чтобы создать свою, «кинематографическую» специфику. Кино должно было стать жизнеспособным и эффективным. Тем более что с самого начала своего существования кино было своеобразным «кентавром», соединяющим технику и творчество. Пережив свой кризис и даже «клиническую смерть» в отечественном варианте, оно тем не менее продолжает жить, используя новые технические возможности.

Фактором времени для современного кинопроцесса и медиарынка в целом является оцифровка, цифровой формат HD, вступивший в реальную конкуренцию с 35-миллимитровой киноплёнкой Kodak; с помощью цифровых кино- и телекамер можно создавать потрясающие спецэффекты, недоступные традиционному кино, улучшать качество съёмки и (что немаловажно) снимать кино гораздо быстрее.

И, если классикой цифрового кино в США стали «Звездные войны» Д. Лукаса, «Парк Юрского периода» С. Спилберга и другие фильмы-аттракционы, то в России кино, снятое по новым технологиям, традиционно делится на жанры зрелищно-развлекательные и «арт-хаус», сохраняющий статус искусства. Среди картин первой группы выделяются экранные шоу типа «Ночного дозора» или фильмы-бестселлеры (по Б. Акунину, А. Марининой и т. д.). Среди картин второй группы, представляющих «авторское кино», можно отметить последние работы А. Сокурова («Солнце»), А. Учителя («Космос как предчувствие»), кинодебюты А. Звягинцева («Возвращение»), А. Германа-младшего («Гарпастум»), А. Федорченко («Первые на Луне») и др.

Киберпространство — это прежде всего, визуальный эффект, это цвет, свет, объемный звук, помноженные на содержательную основу фильма и мастерство режиссуры. Цифровые технологии помогают экранному искусству обрести новый статус в мультимедийной культуре современности, заставляя режиссеров обращаться и к сложным произведениям мировой литературы, Таким как «Идиот» Ф. М. Достоевского и «Мастер и Маргарита» М. Булгакова (режиссер В. Бортко), «В круге первом» А. Солженицына (режиссер Г. Панфилов), «Доктор Живаго» Б. Пастернака (режиссер А. Прошкин) и др.

Что касается анимационного кино, то оно находится в стадии нового расцвета, благодаря компьютерной графике. Хотя не секрет, что мультипликация всегда осознавалась слишком самобытным искусством, к кинематографу имеющим косвенное отношение.

Что дальше?..

Пожалуй, можно согласиться с А. Генисом в том, что в киберпространстве с искусством происходят «судьбоносные метаморфозы». Главная из них — это переориентация:

- с произведения на процесс;
- с художника на потребителя;
- с искусства на ритуал (технику);
- с личности на медиакультуру;
- с вечности на настоящее;
- с шедевра на среду.²¹

Наука и техника помогают этому процессу. Ведь прогресс тесно связан с развитием культуры. Если старая парадигма довела до совершенства искусство обращения с объектом, то парадигма органическая фиксирует свое внимание на искусстве субъекта — на том искусстве, которое будет твориться в нас, нами на основе наших ощущений от восприятия сегодняшнего мира.

Примечания

¹ См.: Тоффлер Э. Третья волна. — М., 1999. — С. 263 — 264.

² См.: Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. — М., 2000. — С. 316 — 323.

³ Кастельс М. Галактика Интернет. — Екатеринбург, 2004. — С. 9.

⁴ См.: Кастельс М. Галактика Интернет. — Екатеринбург, 2004. — С. 5.

⁵ См.: Рашкофф Д. Медиавирус. Как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание. — М., 2003.

⁶ См. Савчук В. Конверсия искусства. — СПб, 2001. — С. 11.

⁷ См.: работы Борецкого Р., Гриняева С., Вартановой Е., Головки Б., Гуревича П., Засурского Я., Дондуря Д., Кирилловой Н., Кузнецова Г., Лившица В., Муратова С., Разлогова К., Федорова А., Шарикова А., Юшквичуса Г. и др.

⁸ См.: Культурное и языковое разнообразие в информационном обществе. — СПб.: ЮНЕСКО, 2004. — С. 11.

⁹ Беньямин В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. — М., 1996.

¹⁰ Маркузе Г. Одномерный человек. — М., 1994. — С. 303.

¹¹ Искусство и новые технологии. — СПб.: РИИИ, 2001. — С. 24.

¹² См.: Мониторинг информационного общества и общество знаний: статистические данные. — СПб.: ЮНЕСКО, 2004. — С. 36 — 37.

¹³ Искусство и новые технологии. — СПб.: РИИИ, 2001. — С. 23.

¹⁴ Там же. — С. 25

¹⁵ Разлогов К. Выступление в рамках «круглого стола» «Книжность как феномен культуры»//Вопросы философии. — М., 1984, № 7 — 8. — С. 14.

- ¹⁶ Аркус Л., Плахов А. Невидимка уходит в прошлое: Бархатная революция в журнале//Литературная газета, 1996, № 1 — 2. — С. 8.
- ¹⁷ Дрийо Жак. И Годар сотворил «ЖЛГ»//«Le Nouvel observateur». 1995, 1 — 8 mars. Перепечатка: Искусство кино. — 1995, № 10, — С. 50.
- ¹⁸ Там же. — С. 72 — 73.
- ¹⁹ Генис А. Вавилонская башня. Искусство настоящего времени. Эссе. — М., 1997. — С. 88 — 89.
- ²⁰ Искусство и новые технологии. — СПб.: РИИИ, 2001. — С. 35.
- ²¹ См.: Генис А. Вавилонская башня. Искусство настоящего времени. — М., 1997. — С. 231.

В. Э. Матизен

Художественная критика — часть экранной культуры

Я буду краток. Чем отличается современная медийная ситуация от той, которая была, ну скажем, 20 лет тому назад, в 1986-м году? Она отличается тем, что раньше мы знали, интеллигенция, по крайней мере, знала, чему она конкретно противостоит. Все, что было связано с официальной идеологией, то следовало подвергать сомнению и отрицать. Сейчас ситуация дифференцировалась. На нас с разных сторон обрушиваются разные медийные потоки и выбрать из них те, которые соответствуют тому, что ты ждешь, и потоки, которые пытаются тобой манипулировать, — в этом, по моему и состоит задача критики. То есть, *задача критики состоит в том, чтобы противостоять потоку медийных образов, противостоять тем манипуляциям, которым мы ежедневно подвергаемся со стороны различных медиа.* Их стало так много, что это становится гораздо более актуальной задачей, чем раньше. Раньше это было, повторяю, чрезвычайно просто.

Задачей идеологии советской эпохи было не вызывать никаких сомнений в том, что предьявляет экран. А сомнения как раз и есть генеральная функция критики. Попытаюсь актуализировать понятие критики в современном медиаконтексте. И **первая функция**, на которую я хотел бы указать, — *это функция сомнения. Сомнение есть основа всякого мышления.* Это было замечено еще Себастьяном Кастельоном в конце XVI века и было замечено в ситуации сходной с той, что была в 1930-е годы, в 1950-е годы, и даже в 1970-е годы в СССР. Кастельон пытался противостоять идеологическому давлению церкви. Но советское государство, как вы все прекрасно знаете, во многом взяло на себя функции церкви. И слово «вера» решительно противостояло слову «сомнение». Так оно было в не-